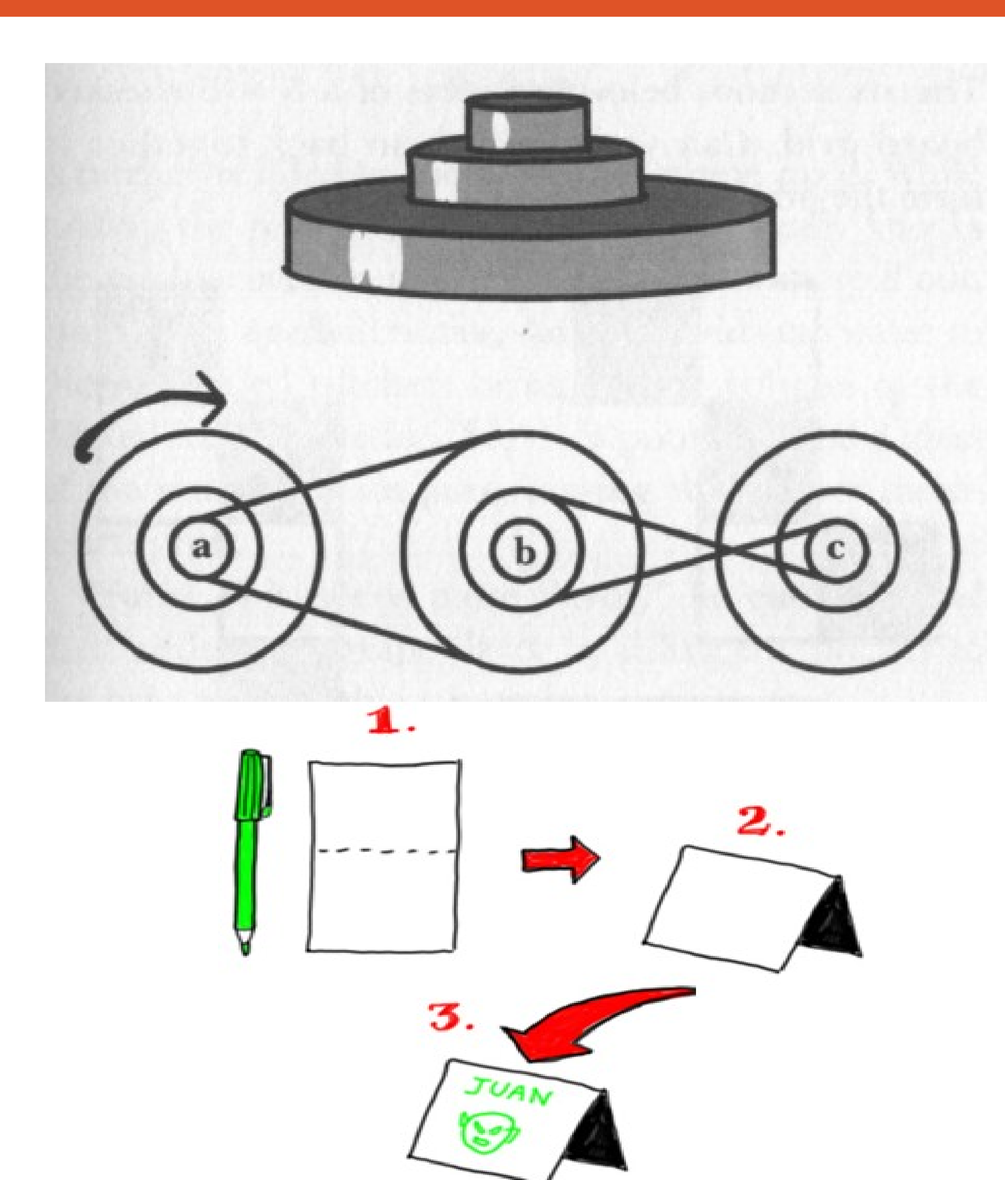
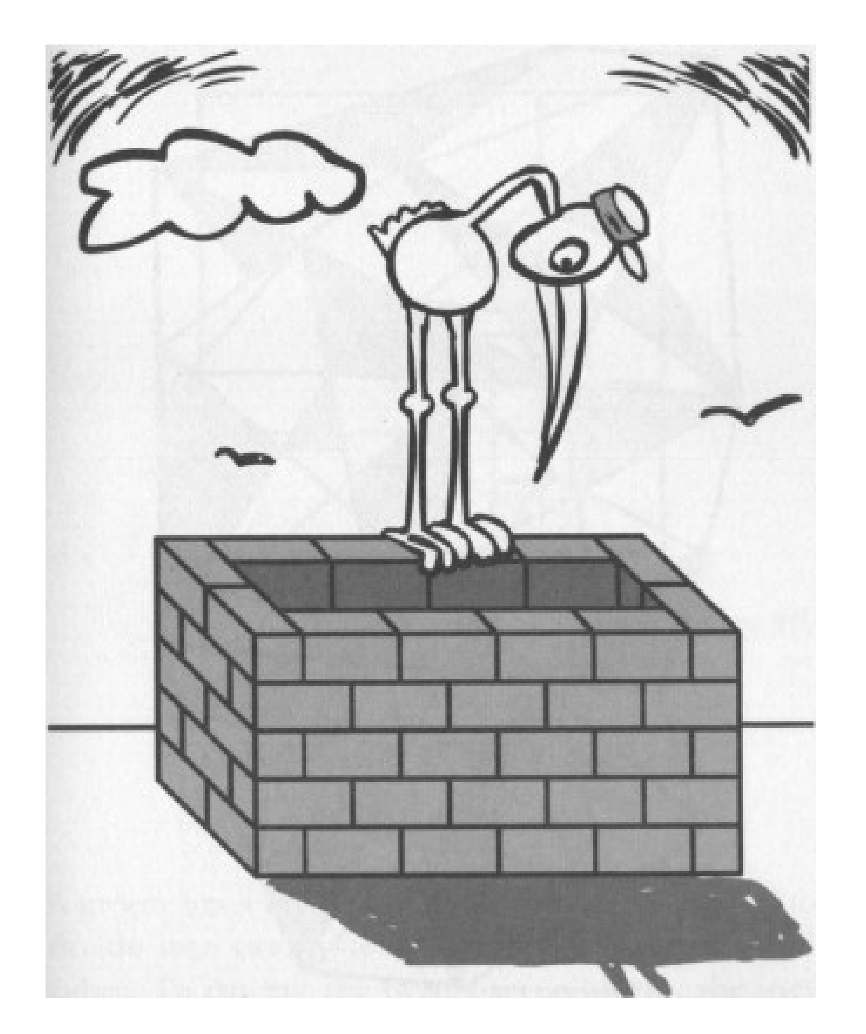
(1) عنــــــد إدارة البكرة اليسرى مع عقارب الســــاعة، كيــــــف ســــتتحرك البكرة اليمنى؟





(2) كم عدد الطابوق المشكل لسور البئر؟

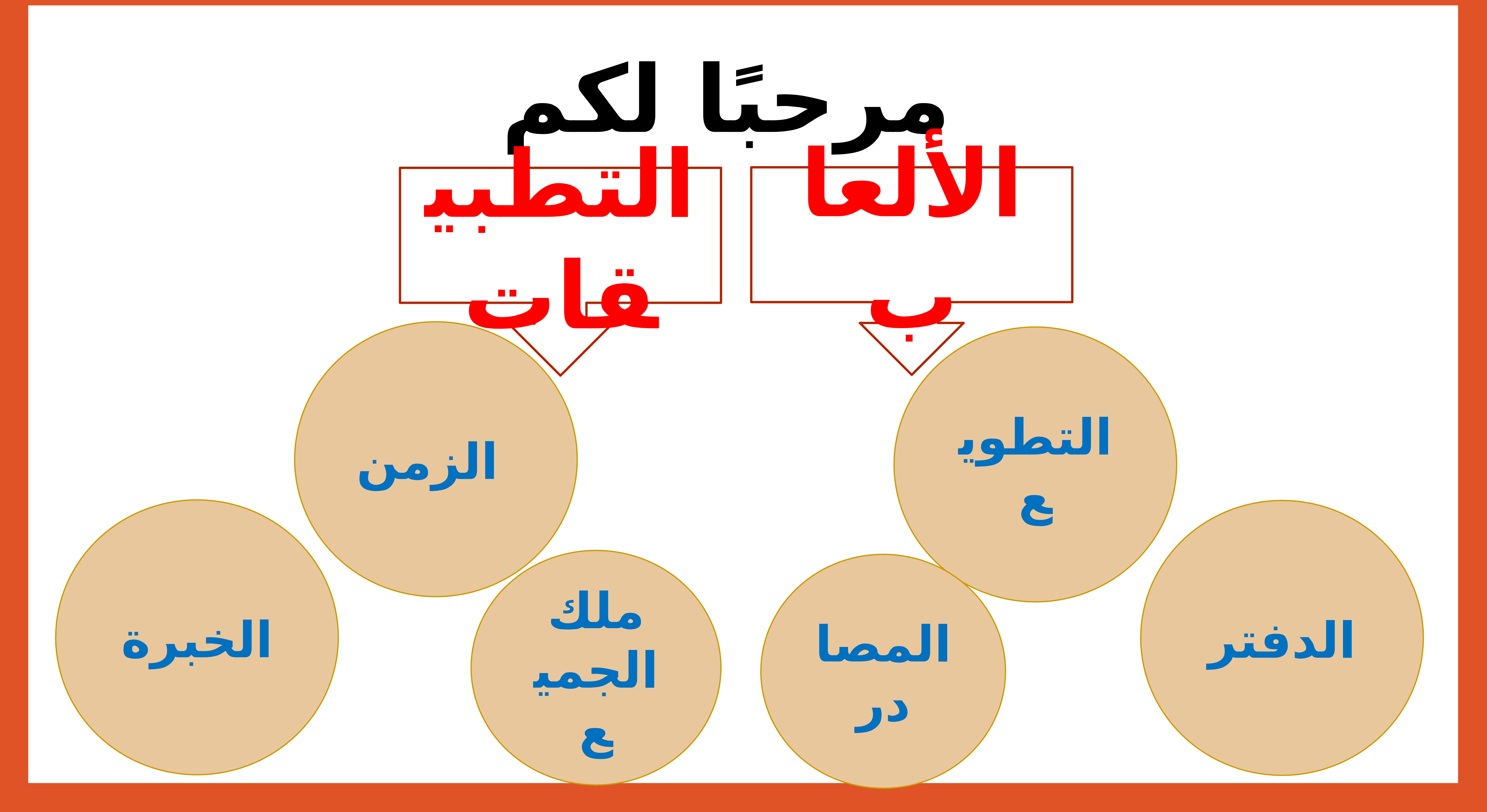
mahmoodtarrada@

100

نشاط تعليمي ولعبة تدريبية

محمود طرّادة

2014


مرحبًا لكم
التطبيقات
الألعاب
الزمن
التطويع
الخبرة
ملك الجميع
المصادر
الدفتر

أجندة الورشة

20 نشاط ولعبة	10:15 – 9:00
الاستراحة 1	10:30 – 10:15
35 نشاط ولعبة	11:45 – 10:30
الاستراحة 2	12:15 – 11:45
45 نشاط ولعبة	2:00 – 12:15
توزيع الشهادات وجبة الغداء	2:00

سباق التحدي



1

رسالة إلى الذات

- مع بدء الورشة، ومع ما يحمله الفرد من طموح واندفاع وحماس نحو الاستفادة والإفادة، نكتب في دقيقة واحدة فقط رسالة قصيرة إلى الذات مكونة من كلمات يسيرة، نوجه لها بعض النصائح، ونرسم لها تصورًا تراه بعد انتهاء الورشة، ما ستكتبه سوف تعود إليه بعد انتهاء الورقة، لا تنسى طي الورقة ووضعها في المظروف.

2

الحرف المجهول

- كل مشارك من المشاركين يكتب أول حرف من اسمه ويعلقه على صدره، أو يحمل الحرف في قصاصة ورقة بيده، ويسمح للمشاركين بالتحرك في القاعة لاكتشاف أسماء المشاركين، الشخص الذي يخمن أسماء 3 أشخاص لا يعرفهم ومن مجموعة أخرى يقول Bingo، ويستمر اللعب للفائز الثاني إلى أن ينهي المدرب النشاط.

3

الكلمات الإيجابية

- يشتق كل مشارك كلمات إيجابية تبدأ حروفها بحروف اسمه، فإذا كان اسمه (محمود)، فعليه ذكر خمس كلمات إيجابية، الأولى تبدأ بحرف (م)، والثانية (ح) .. الخ.

متفائل – حيوية – محترم – ودود - دافعية

4

الأخطاء المتكررة

- تقع في كثير من الأحيان في أخطاء متكررة، وترى في نفسك بعض من السلبيات، ربما تقع بها في الورشة، أو في حياتك عموما، أكتب قصاصة لأبرز عيوبك أو مشاكل أو اعترافاتك بالتقصير في جانب يتعلق بالورشة أو غيرها إذا أحببت.. المدرب سوف يتجول بين المتدربين لالتقاط هذه السلبيات.

5

الأسماء السريعة

- يمنح المدرب المجموعات فرصة للاستعداد والتحضير، لذكر أسمائهم الفردية بأسرع ما يمكن، وبشكل متوالي.

6

تشبيه الذات

- كل مشارك يقوم بتشبيه نفسه بداية الورشة أو الحصة بشيء من الأشياء، قد تكون شخصية حقيقية أو خيالية أو حيوان أو نبات أو جماد أو بلاد، بحيث تحاكي بعض مشاعره بدءًا في العمل.

- حنان (طراد)
- ريم (شمس)
- إيمان عبدالله (قفل)
- رانيا (مصباح)
- سميرة (بيت)
- إيمان جعفر (فراشة)
- دلال السيد (شمعة)
- منال (قيثارة)

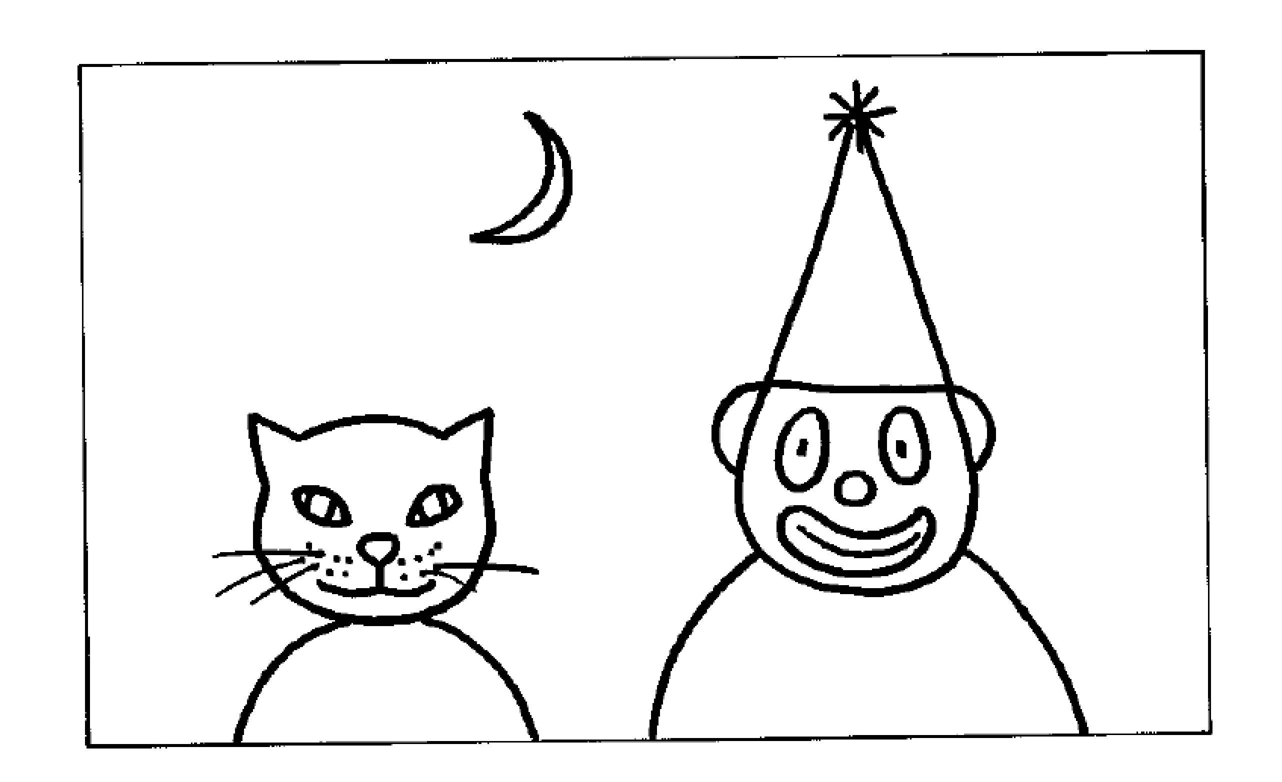
- دلال عبدالعزيز (الجمل)
- نشأت (نخلة)
- أمل (قلب)
- جلال (القمر)
- جيهان (صندوق)
- نرجس (وردة)
- رقية (صبار)

7

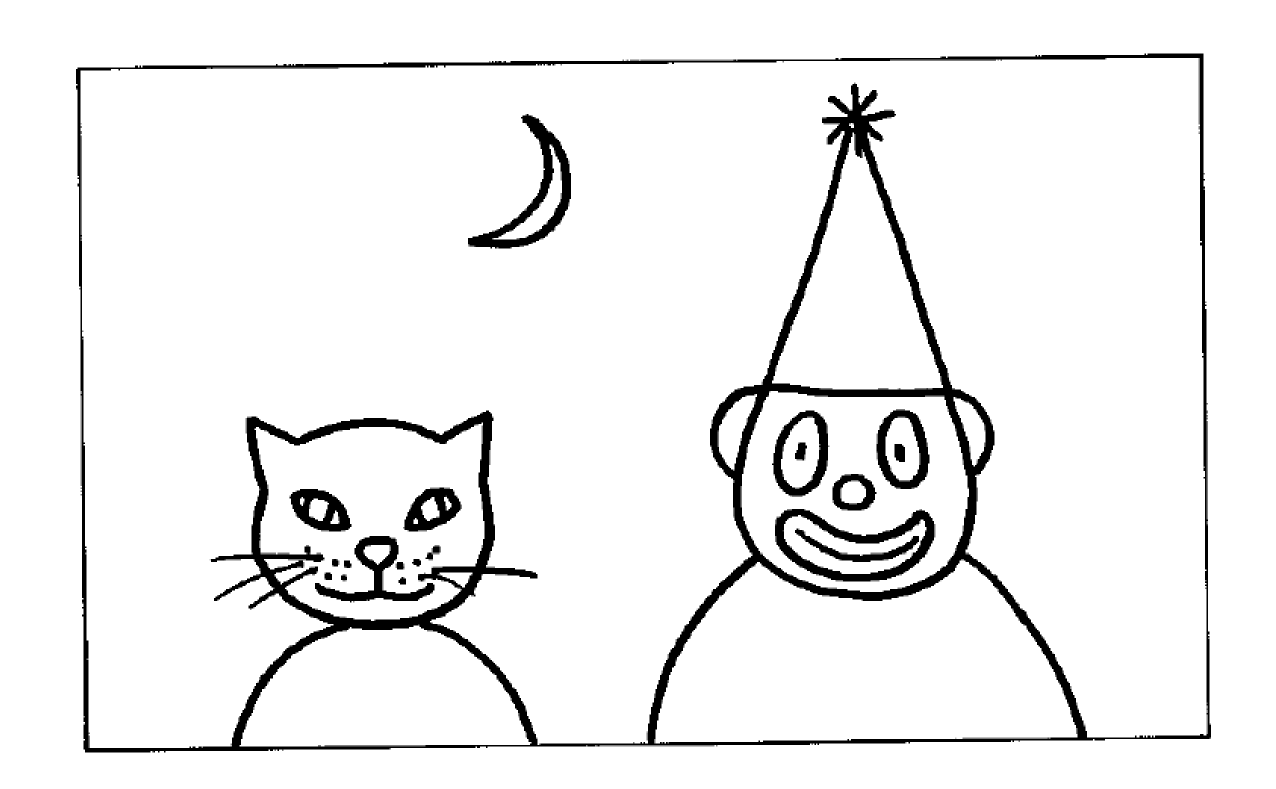
الكؤوس الثلاثة

- تعطى كلّ مجموعة ثلاثة كؤوس وورقة نقدية واحدة، والمطلوب جعل الورقة النقدية جسرًا بين كأسين، يقف على ذلك الجسر الكأس الثالث.

- تأمل الصورة التالية جيّدًا ..



- الآن يتآزر أعضاء المجموعة لرسمها..



8

الذاكرة الفولاذية

- يتم عرض صورة على المشاركين، ثم يتم المقارنة بين الرسم النهائي والرسم الحقيقي.

9

تصميم المجسم

- سوف تعطى كل مجموعة الأدوات التالية: قنينة بلاستيكية، شريط لاصق، صحيفة، بالونة، أوراق ملونة، مقص، والمطلوب تصميم مجسم يتصف بالإرتفاع، القوة، الجمال، في زمن محدد.

3 دقائق

10

ترتيب الدومينو

- يتطلب الأمر ترتيب قطع الدومينو بصورة خط يتفرع إلى ثلاث شعب، والفائز، هو من يسقط جميع قطع الدومينو، تعطى المجموعات زمنًا محددًا عليهم أن يرتبوا القطع في غضون [illegible]



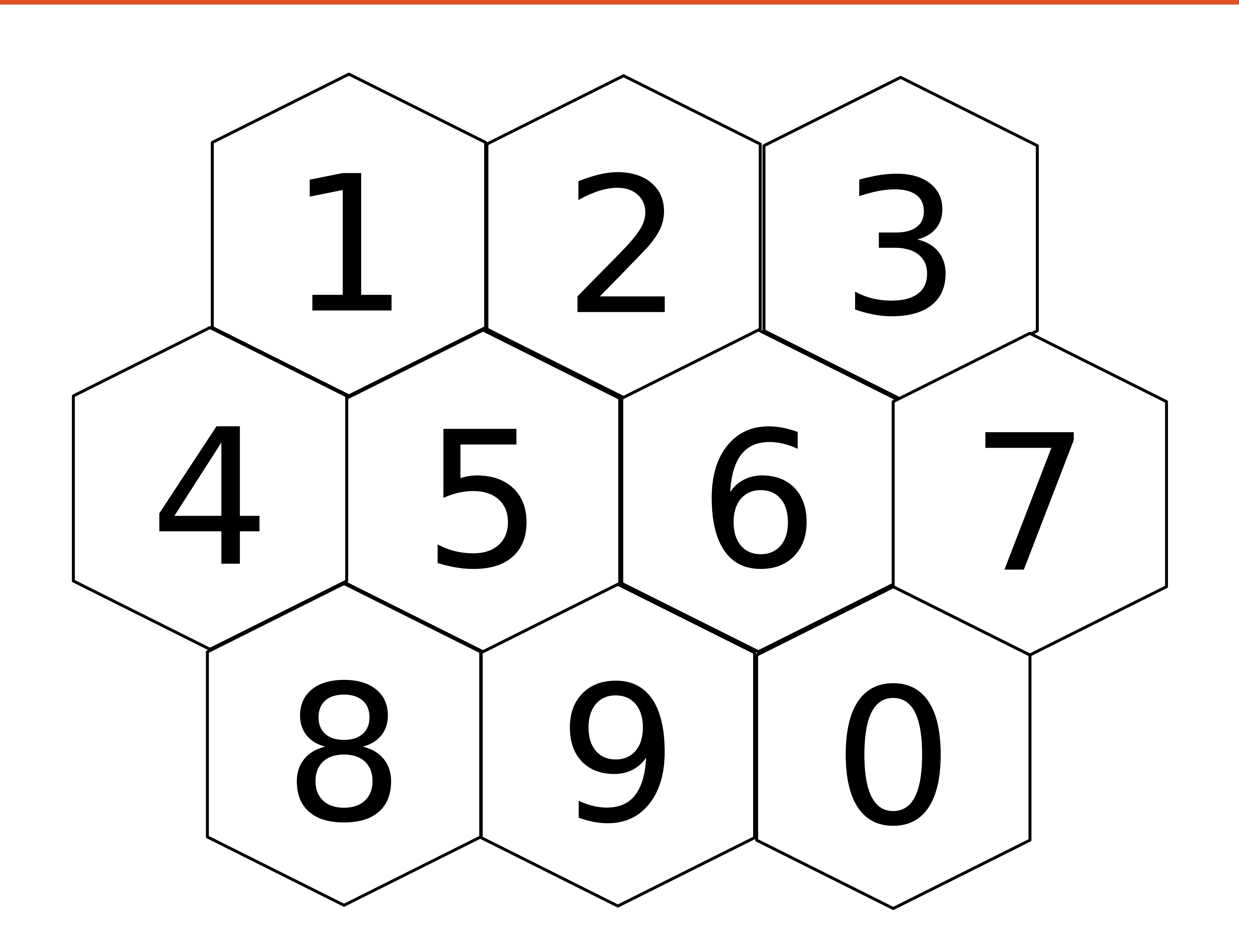
الثيرمومتر الشعوري

- يتم توزيع ثيرمومتر لتحديد درجة الاستمتاع التي يشعر بها الشخص في اللحظة الراهنة، ويمكن قياس مؤشرات أخرى، كالرضا عن الضيافة، أو الرضا عن تعاون الزملاء.

12

فرقعة البالونات

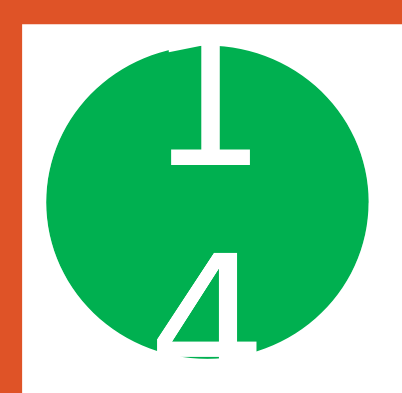
- يقف المشاركون أزواجًا ظهرًا لظهر، يتم حشر بالونة بينهما، والمطلوب فرقعة البالونة بضغط الظهرين، الفائز هو من يفرقع البالونة أولاً.


1
2
3
4
5
6
7
8
9
0



حروف

- يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعتين، وتعرض لهم من خلال شاشة العرض خلية نحل تتألف من حرف، يمثل الحرف بداية الإجابة، ويتطلب الأمر أن تجيب المجموعة على عدد من الأسئلة بحيث تصنع خطًا من اليمين أو اليسار أو خطًا من الأعلى إلى الأسفل، يتولى متطوع تظليل الخلية بلون المجموعة، يمكن الإجابة عن طريق



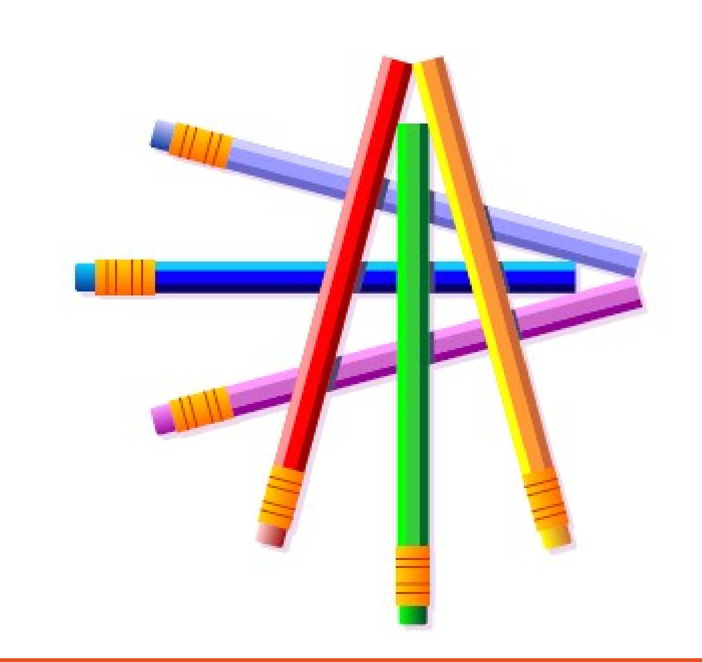
X - O

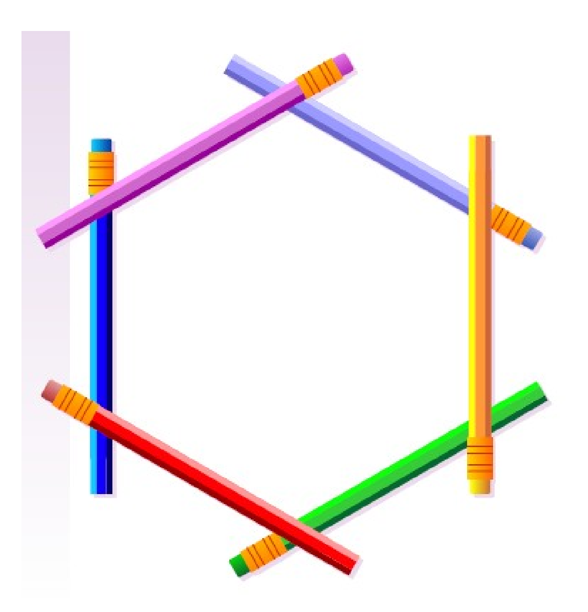
- يقوم الطلاب بلعب X-O بشكل ثنائي أو بشكل مجموعات يقيدها المعلم، فيقدم المعلم سؤالاً، إذا أجابته المجموعة يحق لها أن تضع X في المكان الذي تريده، وإلا سقط حقها في ذلك إلا لم يجيبوا على السؤال.



الأقلام المترابطة

- رتب الأقلام الستة، بحيث يكون كلّ قلم من الأقلام يلمس الخمسة الأقلام الأخرى.





16

الرسم مع تغميض العينين

- المطلوب من كل مشارك أن يقوم برسم لوحة ما، أو يرسم رسمة من خلالِ وصفها، أـو شاهدهـا ثـم وصـفت ... ـو مغمض العينين.



تقطيع الورقة

- يطلب من المشاركين تغميض أعينهم، ويقوم بتوزيع ورقة متماثلة، ويطلب منهم مهام مثل طي الورقة وقطع ركنها الأيمن، ثم طيها مرة أخرى وقطع الركن الأيمن أيضًا وهكذا، ثم مقارنة الأوراق مع بعضها البعض.

18

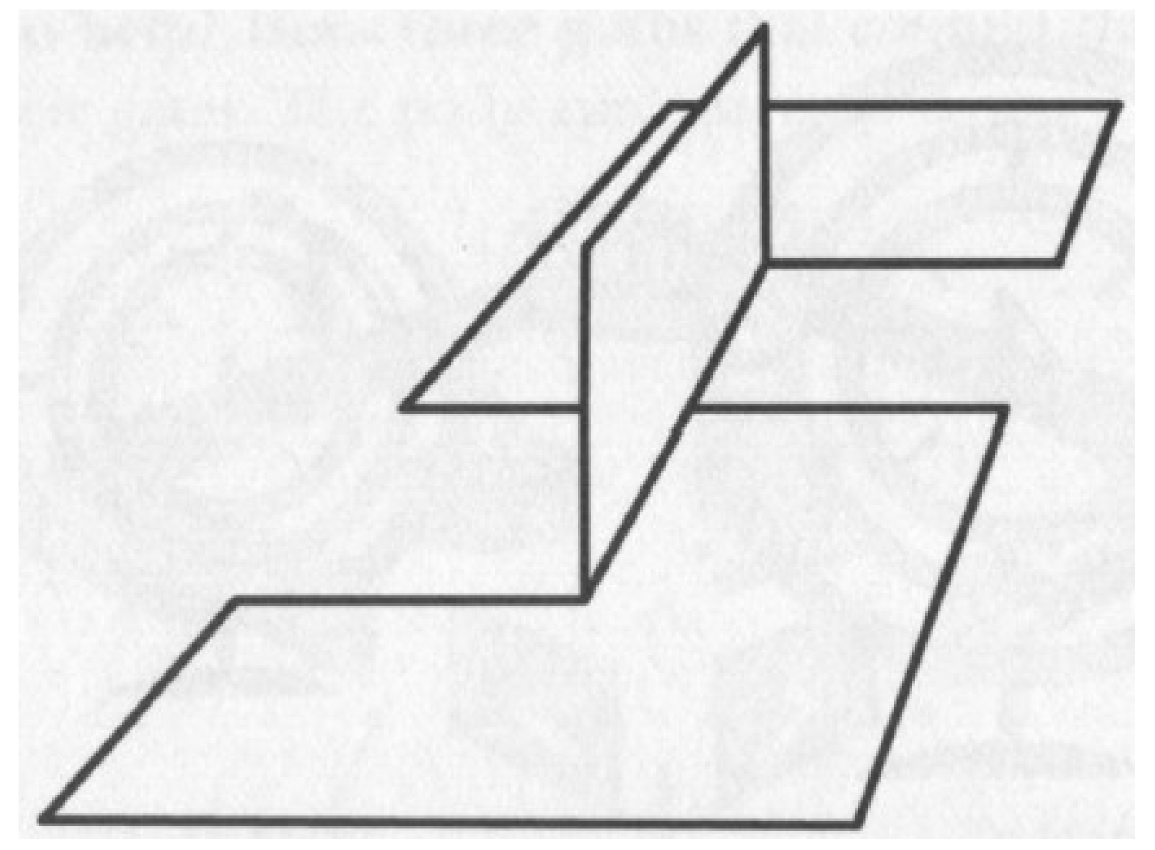
تصميم الطائرات

- يطلب من كل مجموعة تصميم طائرة ورقية واحدة لعقد مسابقة بين المجموعات، بعد ذلك يقف ممثلو المجموعات بمحاذاة بعضهم البعض، والفائز هو من يصل إلى

- يمكن أن تعاد باستخدام القطن.



تصميم البطاقة



- تأمــل الشكــل التالي، الفائز هو مــن يصــمم هذا الشكـــل علـــى النحو الأسرع.



عضلات الوجه

- يقوم المعلم بوضع ملصقات على وجوه المشاركين ويطبي منهم بعد قرع الجرس نزعها من دون استخدام اليدين أو الجدار، فقط باستخدام عضلات الوجه.

15
دقيقة



وجهوا لأنفسكم أسئلة ولكن احرصوا أن لا يجيب أحدكم بنعم أو لا أو أمثالهما

21

لا تجب بنعم أو لا أو أمثالهما

- يتم توجيه عدد متتالي من الأسئلة إلى المشاركين، بحيث لا يكون جواب المتسابق بنعم أو لا أو أمثالهما.

المقابلة الثلاثية الخطوات

- 3 طلاب، الأول يطرح سؤالاً، الثاني يجيب على السؤال شفويًّا، الثالث يحرّر الأجابة.
- يمكن أن تكون جلوسًا وقوفًا، يمكن تبادل الأدوار، يمكن تحديد الأسئلة في قصاصات، يمكن إضافة رابع للعرض.



الرسم بالتتابع

- يرسم المدرب جزءًا ويطلب من المتدربين بعضهم أو كلهم على ورقة أو على السبورة إكمال الرسم كلٌّ متدرب يرسم خطًّا واحدًا فقط.
- يرسم المدرب رسمًا ناقصًا ويطلب من المشاركين إكماله والعيون مغمضة.



الترتيب

- تعطى المجموعات بطاقات من العدد1 إلى العدد 70، ويطلب منهم ترتيب الأعداد، لابد من التفكير في إستراتيجية لائقة للفوز.

25

ارسم كفّك / اطبع كفّك

- يطلب من المتعلم أو المتدرب طباعة أو رسم كفه ليكون مخططا لمقطع تعليمي يتكوّن من خمسة عناصر.



زاوية الحكيم

- ينتقي المعلّم أو المدرب أربعة أشخاص خبراء في موضوع ما، مثلا أحدهم قام بزيارة منطقة ما، وآخر لديه اطلاع حول موضوع ما، يكتشفهم المعلم من خلال طرح سؤال معيّن عليهم.
- كل طالب يقف في زاوية من زوايا القاعة ويطلب من المتعلمين التوجه لمختلف [illegible] لمناقشة الحكيم



وجبة الطعام

- تعطى المجموعات أدوات المطبخ (صحون ورقية مختلفة الأحجام، ملعقة بلاستيكية الخ)، تقوم المجموعة بتصميم المادة العلمية في صورة وجبة، تحدد فيها المقبلات والوجبة الأساسية والحلو.

28

اعط واحد وخذ واحد

- يطرح المعلم سؤال مفتوحًا، ويمنح الطلاب زمنًا محددًا، لكي يدورن على بعضهم البعض وكل طالب يحمل ورقة ذات عمودين، يكتب في العمود الأول الإجابة التي أعطاها الطالب، ويكتب في العمود الثاني الإجابة التي أخذها من الطالب، وهكذا يمر بالطلاب إلى أن ينتهي الوقت.

29

رمي النرد

- كل مجموعة تحصل على 4 نرد، وتكتب الأرقام التي تحصل عليها من رمي النرد، تقوم المجموعة باستخدام الأرقام الأربعة وجمعها أو طرحها أو ضربها أو قسمتها للحصول على العدد 100، والفائز هو الأوّل، يمكن تكرار الأرقام أو عدم استخدام بعضها.



المجلة الحائطيّة

- يقسم المتعلمون إلى مجموعات كل مجموعة تصمم مجلة حائطية يشارك فيها الجميع كل بمساحته الخاصة، يمكن أن يكون ذلك قبل أو أثناء أو نهاية الموقف التعليمي.

31

تشكيل المجموعات

- يمكن ترقيم المتدربين من 1 إلى 6، وبعد ذلك يتم دعوة أصحاب كل رقم متماثل لتشكيل مجموعة.
- يمكن توزيع ورق الأونو أو البتة بشكل عشوائي أثناء الدخول ثم تقسيم المجموعات بحسب صنف الورقة.
- يمكن لصق رقم المجموعة في قطعة



الظهر بالظهر

- يجلس كل طالبين بحيث يعطي كل واحد منها ظهر الثاني، أحدهما يحمل صورة يصفها لزميله، وزميله يحاول رسمها، ويحق له أن يسأل ما يشاء من أسئلة، يحدد المعلم الوقت، ويضع للطلاب قانون اللعبة بعدم الالتفات، ثم يستعرض المعلم جميع الصور والرسومات، حيث يطلب من المتعلمين لصق الصور في أنحاء القاعة.



أصدقاء الساعة

- يوزع المعلم على الطلاب صورة ساعة، يمنح الطلاب الوقت ليكتب كل واحد منهم اسم صاحب له في كل ساعة، بشرط إذا كتب أحدهم زميله في الساعة الواحد يقوم الآخر بكتابة صاحبه في نفس الساعة، وعندما يحتاج المعلم لعمل جماعي ينادي بزميل الساعة المحددة، ليقوم كل طالب بمناقشة زميله في المطلب أو أداء المهمة.



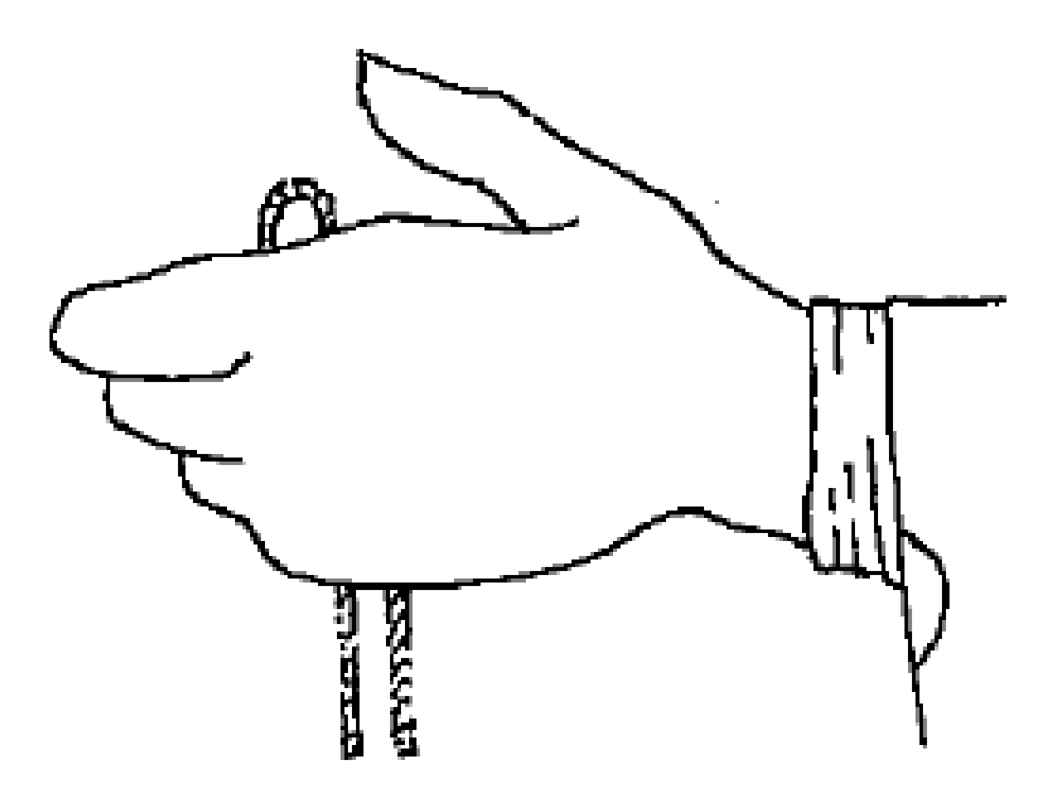
KWLH

- هو نشاط ينفذ قبل بدء الموقف التعليمي بشكل جماعي أو في مجموعات أو بشكل ثنائي، وهو عبارة عن أربعة أعمدة، عمود يكتب فيه: ماذا أعرف؟ الثاني: ماذا أريد أن أتعلم؟ الثالث: ماذا تعلمت؟ الرابع: ماذا أتمنى أن أتعلم مستقبلا؟ وهو عمود يحذف أحيانًا



فكّر، زاوج، شارك

- يطرح النشاط من خلال 3 مراحل: الأولى يفكر فيه أو يؤديه الطالب لوحده، والثاني بمشاركة قرين له، والثالث يشارك فيه جماعيًّا.
- يمكن أن تكون المشاركة للصف بأكمله، أو للمجموعة، شفويًّا، أو كتابيًّا، ويمكن استخدام جدول لذلك.

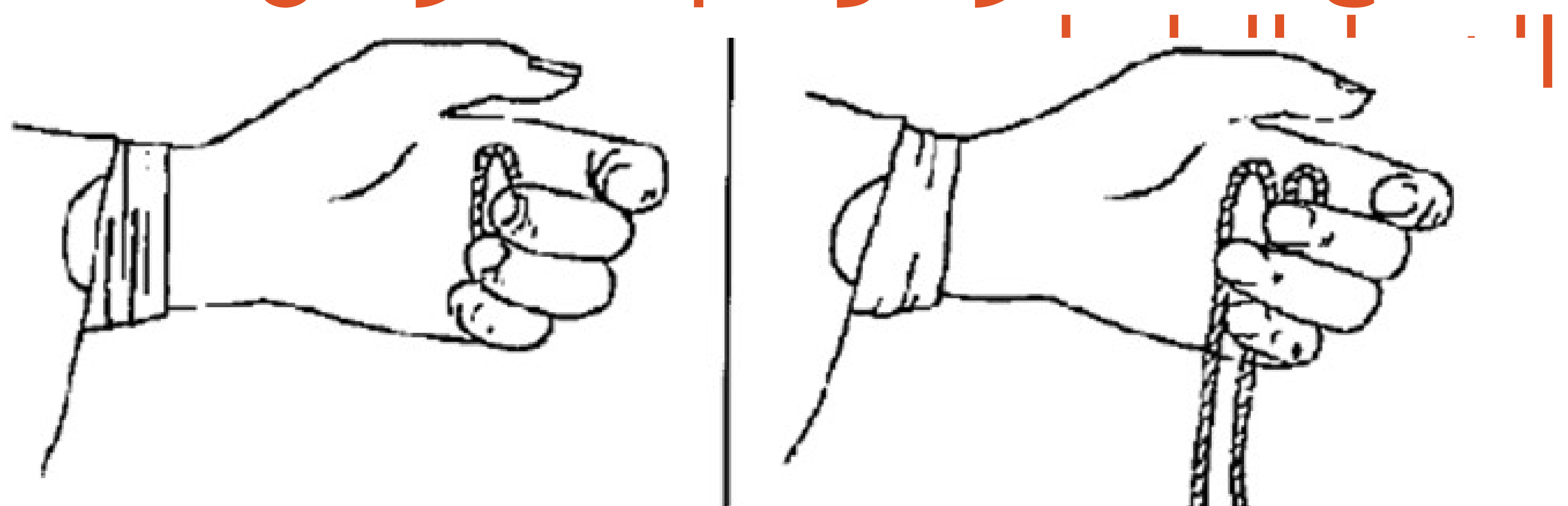


I am going to cut the - string.
- I am cutting the string.
.- I've cut the string

36

قطع الخيط

- سوف يقوم المدرب بوضع خيط طويل في يده كما في الصورة، وخيط آخر قصير، يقوم بقطـع القصـير ليوهـم المتدربيـن أنـه قطـع





التراكمات

- تسأل الأول عن أمر ما، مثلا أذكر اسم فاكهة مثلا.. بعد ذلك على المشارك التالي أن يذكر ما قاله صاحبه ويضيف عليه إجابته، والمخطئ يخرج من اللعبة، ويمكن البدء بالمشارك بالقرعة.



قل قصة

- يعطي المعلم مجموعة من الكلمات أو عبارة تامة في ورقة أو على السبورة ويطلب من المتعلمين أن يصيغوا قصة باستخدام أكبر عدد من تلك الكلمات، أو يضمنون تلك العبارة في القصة.
- ترتيب المشاركين بالتتالي وإنشاء قصة.

كان هناك ولد يمشي في الغابة ، فجاة توقف قليلا، واخذ يفكر ما الذي يوجد في اعلى تلك الشجرة العظيمة؟ فبينما هو كذلك وإذا برجل طويل القامة يأتي من بعيد، مسرعا نحو الشجره والدموع تتساقط من عينه ، قائلا لقد غرق في بئر عميق فلم ينقده احد، فتعجب الولد وسأله: (من ذا الذي غرق يا عماه؟)،وفجأة سمع صوت عصفورا فوق الشجر يغرد، لم يكن تغريده كأي تغريد قد سمعه من قبل ، كان صوته عذبا صافيا يأخذ القلب والعقل معا ولكنه مع ذلك لم يكن مبهجا سعيدا بل كان مليئا بالشجن، أشاح الولد بوجهه عن ذاك العصفور ليعيد انتباهه لذاك الرجل ، اخذ الرجل وامسك بيد الولد وذهب يمشي بين الاشجار ، وبينما هما يمشيان إذ سقطا في حفرة عميقة، الألم والظلام والفزع جعلهما بداية يشعران بالإحباط واليأس، ولكن الرجل شعر بمسؤولية تجاه الولد فحضنه كي يخفف من روعه وطمأنه أننا سوف نجد حلا لهذه المشكلة .رد الولد بهدوء علنا يا عم سنهلك كما هلك ذاك الغريق حيث لا منقذ ولا معين!وعندما حل الظلام... و واد بقرد يلوح في الافق وقد امسك بحبال رفيع مد الحبل من فوق الشجره الى اسفل البئر ، فتمسك الولد بطرف الحبل بعد أن رفعه الرجل وتسلقه حتى وصل لحافة البئر، سقط الولد مرة اخرى ، إلا أنه لم ييأس و أعاد المحاولة ، فراه رجل كان يجمع الحطب ، سمع الحطاب صراخهم النجده ! النجده ! ساعدونا ، ولكن لسوء الحظ الحطاب ضعيف النظر فجاء لينقذهم و الا به يسقط معهم في تلك الحفرة ، فقد الثلاثة الأمل من النجاة والخروج من ذلك البئر لولا أن لمح الطفل نورًا في اقصى ذلك البئر و بدأ بالحفر بيديه الصغيرتين. وفجأة سقط الجميع موتى .

هذا ما ظنه الناس عندما اخرجوهم من البئر ولكن تفاجأ الجميع عندما سمعوا صوت خفيف يخرج من الطفل لا تفقد الامل في الحياة صوت نطق بالحياة من فم من عرف معنى الحياة، لقد كان اليد المبادرة لإنقاذ غريق من حافة الموت وشاء القدر أن يصبح هو على حافة الموت لكن يد الله كانت أقرب إليه وبث فيه الحياة ليصمد برغم قسوة ما مر به ولذا كان يتمتم بصوت ضعيف (لا تفقد الأمل في الحياة) ، بدأ الرجل يصف لهم بالتفصيل كيف سقط ووقف على حافة البئر ،

39

قطعة الحلوى

- تغلف قطعة الحلوى بأكثر من غطاء، يلعب المتدربون برمي النرد، فإذا ظهر للمشارك رقم 6 يقوم بإزالة الغلاف الأول عن قطعة الحلوى، ويستمر المشاركون برمي النرد وكلما ظهر الرقم 6 تم إزالة غلاف، إلا تعرى قطعة الحلوى، وإذا ظهر الرقم 6 يأكلها المشارك صاحب الحظ السعيد، يمكن استبدال ذلك بهدية.

40

بلكونة النقود

- تعطى كل مجموعة كأسين مملوئين للمنتصف بالماء، قطعة نقدية، بطاقة بنك، والمطلوب وضع البطاقة على حافة الكأس، والقطعة النقدية متطرفة.



اللباس الورقي

- يتـــم تكليـــف المجموعات بتلخيـــص مادة مشروحـــة أـــو مختارة وتكتـــب علـــى لباس ورقـي تصـممه المجموعـة، وبعـد ذلـك يتـم عرض جميع الألبسة.



أكبر بالونة

- يقوم المشاركون بنفخ بالوناتهم، والفائز هو من ينفخ أكبر بالونة.



ثقب البالون

- المطلوب ثقب البالون وليس تفجيره، وذلك باستخدام العود الصيني والصابون السائل.



حصار المدرب

- يترتب المشاركون في صورة حلقة كبير، يمسك المدرب ورق التواليت في يده، ويتنقل في وسط الحلقة بحسب استجابة المشاركين.



الأركان الأربعة

- يمكن ترقيم زوايا القاعة أو الصف، ثم يتم اختيار مندوب من كل مجموعة أو أكثر، ويتم طرح سـؤال يحتوي 4 خيارات، والطلاب يتجهون للزاوية ذات الإجابة الصحيحة.



لعبة الكراسي

- يقوم المدرب بتلصيق كلمات على الجدار أو على كراسي متباعدة ويكون عدد المشاركين أكثر بواحد من الكلمات، ويقوم بتشغيل موسيقى، إذا توقفت الموسيقى يقوم الجميع بوضع راحة يده على الكلمة، والذي أخفق يخرج من اللعبة، وهكذا.
- يمكن أن يدور المشاركون ثم يتم ذكر



نقل البرتقالة

- ينتظم المتسابقون على شكل صف واحد، يتم تسليم الأول برتقالة، والمطلوب توصيلها لآخر متسابقة من دون استخدام اليد، الفريق الفائز هو من تصل برتقالته للآخر.
- يمكن استبدال البرتقالة ببطاقة، ولكن من خلال شفطها بالفم، كما يمكن نقل علبة معدنية بأصابع الرجل جلوسًا أو وقوفًا.

48

نقل الحلقات

- توضع كمية من الحلقات الجلدية على الطاولة، ويعطى المشاركين أعواد، والمطلوب نقل أكبر عدد من الحلقات الجلدية باستخدا في الفم، ويتم نقلها

الكنز

- يضع المدرب هدية ثمينة أو مبلغًا ماليًا أو هدية معنوية في مكان ما في قاعة التدريب أو الصف ويطلق عليها الكنز، بعد ذلك يعطي ممثلي المجموعات ورقة تدلهم على مكان الكنز، بحيث يتم تتبع الكنز من مكانٍ آخر، والأسرع هو من يحصل على الكنز أولاً.



النقل الجداري

- يتم لصق قائمة على الجدار، حيث توجد لكل مجموعة قائمة بالقرب منها، ويتطلب الأمر أن يتم نقل محتويات القائمة من خلال الحفظ في الذاكرة فقط، وليس من خلال الكتابة على ورقة أو من خلال التصوير، وعلى المجموعة الفائزة أن تقول Bingo.

51

إضمار شيء

- يضمر المدرب أو المعلم كلمة (حيوان، جماد، نبات، بلاد، صفة، فعل ..الخ)، يقوم المشاركون بتوجيه أسئلة إليه جوابها نعم أو لا، ويمكن للمعلم إخفاء صورة، ويمكنه استثمار المشنقة.
- يقوم المشاركون بإخفاء شيء ما، وعلى المشارك الذي لا يعلم بمكان الشيء طرح الأسئلة (نعم/لا) لتحديد مكان الشيء.

52

الترتيب الصامت

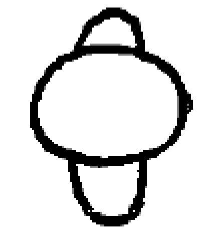
- تقوم كل مجموعة وهي في حالة صمت تام، بترتيب أنفسها بحسب أشهر الميلاد، فالأول هو المولد في 1 يناير، والآخر هو المولود في 31 ديسمبر، يخرج من المنافسة كل من يتحدث، والفائز هو الأسرع، وعلى الريق أن يصرخ بكلمة BINGO.

53

الرسم من زاوية أخرى

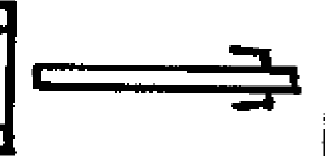
- المطلوب مـن كـل مجموعـة أـن تقوم برسـم أـي شيـء ولكـن مـن زاويـة غيـر تقليدية، وعلى المجموعة الأخرى أن تتوقع ذلك


a knife from the end

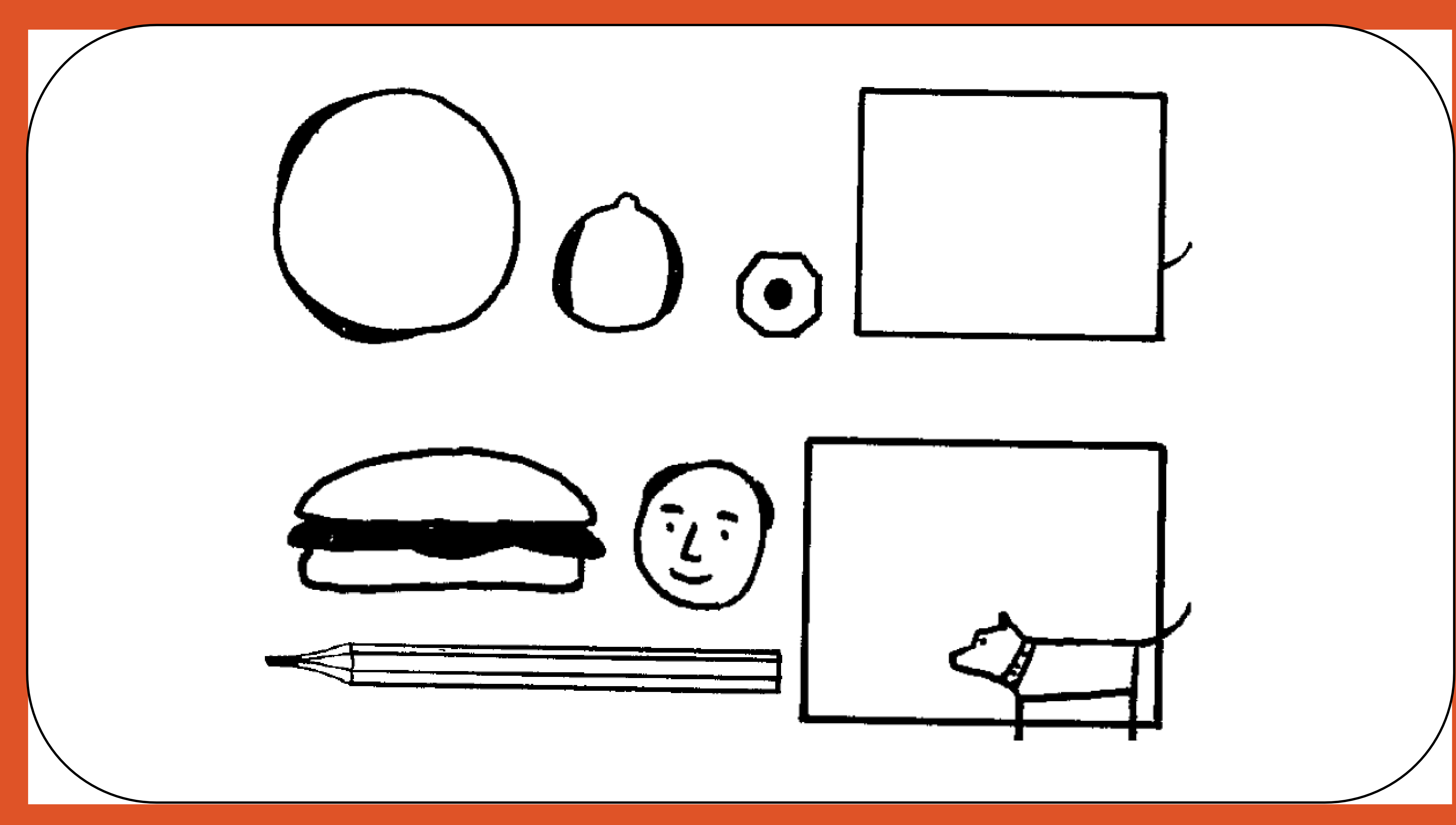


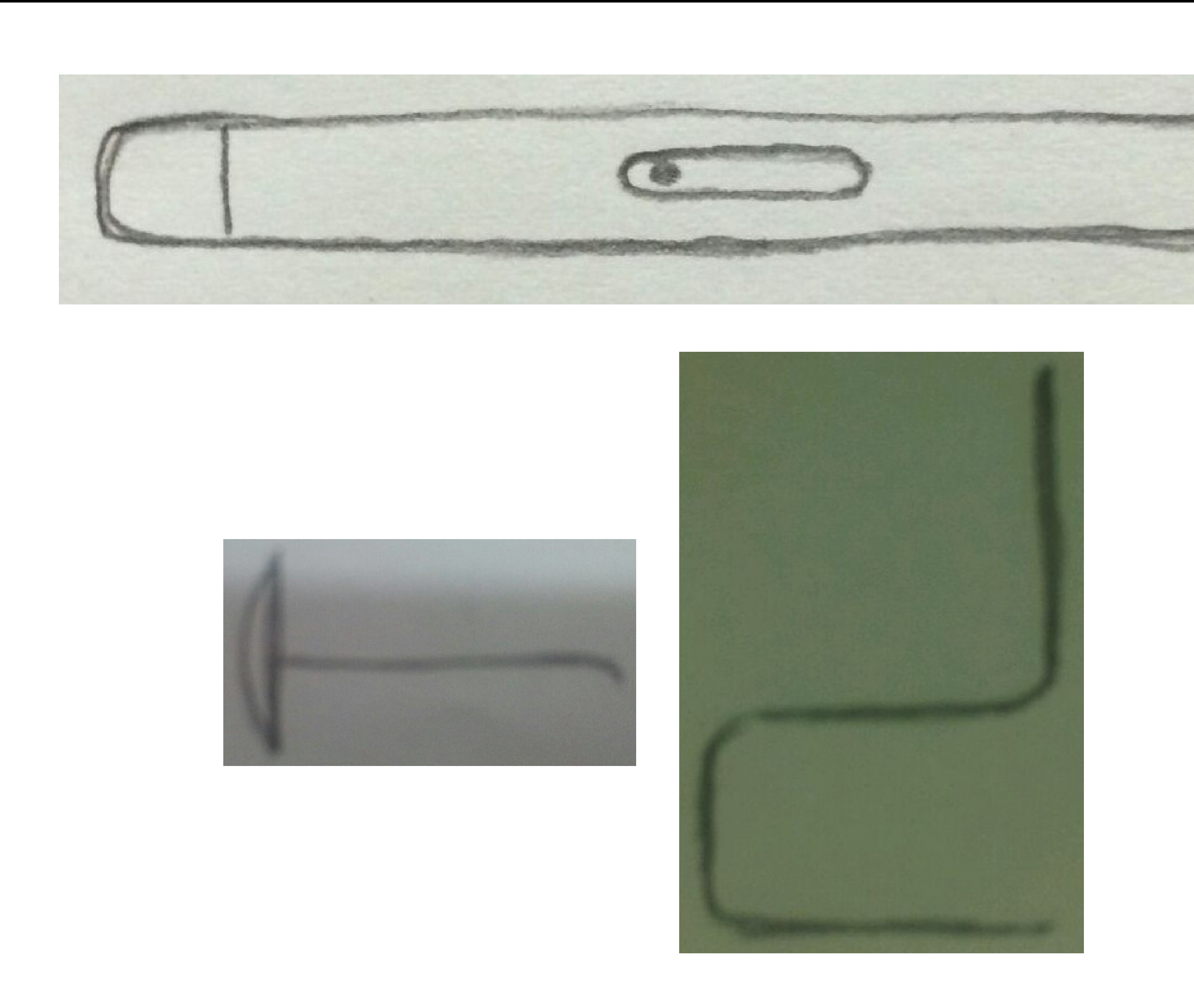
a man who is looking at a cup of tea.

a table from below


a door from above


a bus from above







الطوق الورقي

- تصميم أكبر طوق ورقي باستخدام ورقة A4 واحدة، ومن دون استخدام أية أداة.



المسار المجهول

- يتم ترتيب 16 مربعًا (4x4)، مسار التحرك فيها مجهول، يتسلسل المشاركون في معرفة المسار من خلال التجريب، فإذا أخطأ الأول يصفر المدرب، ليأتي المتدرب الثاني ويستثمر نجاح الأول ويتجاوز خطأ الثاني، وهكذا.



صورة جماعية بعد الاستراحة



تعليق المسامير

- المطلوب تعليق أكبر عدد من المسامير على مسمار واحد، فرصة سانحة للإبداع.



الحركات

- ذكر كلمة ليل يتطلب وضع الرؤوس على الطاولة، وذكر كلمة نهار يتطلب رفعها عن الطاولة.
- ذكر كلمة شغّل يتطلب فتح الأكف والأعين والأفواه، وذكر طفّي يتطلب غلق الجميع.



الأسرع

- الأسرع في تغطية الأقلام بيد واحدة.
- الأسرع في فتح الكتاب صفحة محددة.
- الأسرع في صنع سفينة أو صاروخ ورقي.
- الأسرع في استخراج منديل من قنينة بلاستيكية باستخدام قلم.



الأقدر

- الأقدر على مسك ثلاثة أقلام قائمة على الطاولة دفعة واحدة.
- الأقدر على قذف كرة أسفنجية للأعلى ومسكها بيد واحدة.



تصميم المكعبات

- تعطى كل مجموعة ورقًا مقوى، ويطلب منهم تصميم مكعب، تكتب على الأوجه الستة من المكعب ملخصًا لمحتوى مادة علمية من ستة أفرع، أو لمادة مشروحة، أو تكليفات محددة.



ارسم زميلك

- يقوم كل شخص برسم زميله المقابل، تصلح لبدء التعارف مع كتابة الاسم بطريقة غير تقليدية، أو تصلح لتسجيل تعليق الزميل حول قضية ما.

اختيار الرقم

- يختار كل مشارك رقمًا عشوائيًّا من 3-6 ثم يقول كل مشارك بالتعريف عن نفسه بعلومات بعدد الرقم المختار، أو تعداد بدائل بعدد الرقم المختار.
- يختار كل مشارك رقمًا، ويقوم كل متشارك بضم رقمه مع رقم زميله، والرقم الناتج يؤدي به مهمة ما.



التعليقات

- يعطى نصف المشاركين بطاقات تحتوي كلمات، أو تحتوي مهمة أو سؤال ما، يقوم المشاركون من أماكنهم ليكتب أصحاب البطاقات تعليقات المشاركين على تلك الكلمات أو الأسئلة في زمن محدد.
- أو تكون لديهم قائمة من الإدعاءات حول الحضور، ويتطلب الأمر استطلاع رأي المشاركين لإثبات أو نقض الإدعاء.



الوصف

- ترتيب المشاركين في دائرة مثلا، وإعطائهم شيئًا، مثلا قطعة حجر، ونطلب منهم وصف الحجر ويمر الحجر بسرعة ليقوم الجميع بوصفه، وإذا توقف الحجر أو تلكأ الواصف خرج عن المنافسة.



الجُزُر

- يحدد المدرب خمس مناطق تشبه الجزر، ويطلب من المشاركين الوقوف على هذه الجزر، ثم يطلب تخلية جزيرة من الجزر بذكر اسمها أو الإشارة إليه، وعلى سكانها الالتحاق بالجزر الأخرى، ثم يطلب تخلية الثانية وهكذا حتى تبقى جزيرة واحدة.



تك تك

- يقوم كل مشارك أو كل مجموعة في القاعة بتجهيز حركة صوتية أو أكثر، مثلا الطرق على كأس، وبعد ذلك يتم بدء إصدار الأصوات بشكل متوالي، يعني تبدأ المجموعة الأولى، وبعد إذن المدرب تبدأ المجموعة الثانية وهكذا.



التلخيص

- يتم إعطاء المتدربين مجموعة من المجلات القديمة، ونطلب منهم تلخيص الورشة أو الموقف التعليمي أو جزء محدد باستخدام الصور فقط.
- يمكن إعادة العرض بأكمله بعد العودة من الاستراحة أو بعد الانتهاء مع جزء محدد.



ملاحظة التغيير

- يقوم المشاركون بالتدقيق على أحد المتطوعين، وبعد ذلك يستدير المشاركون ويقوم المتطوع بتغيير شيء معين، مثلاً: مكان الساعة، ثم بعد على المشاركين أن يحددوا الشيء الذي تم تغييره.



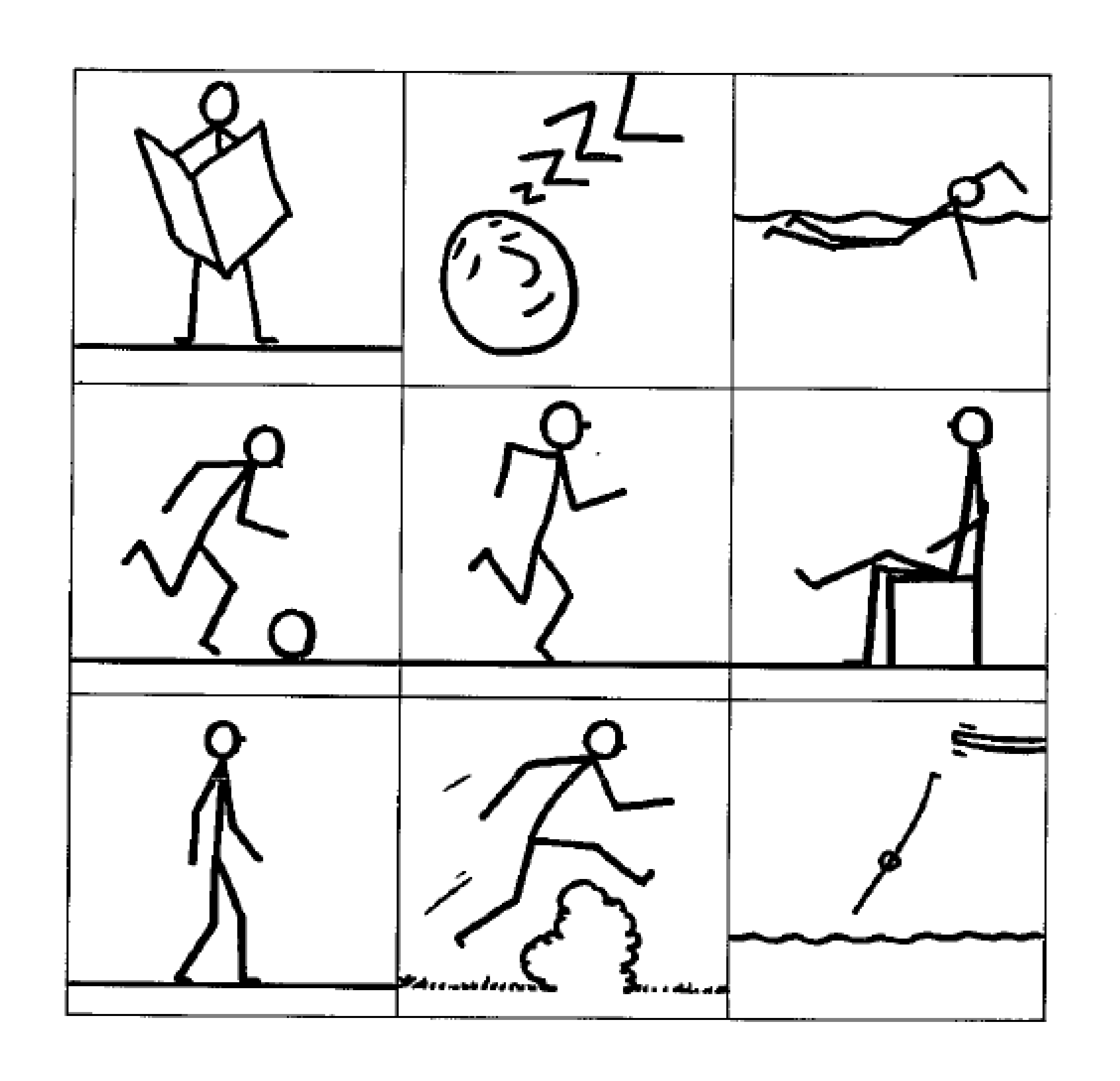
صندوق العجائب

- وهو صندوق يضع فيه المدرب أو المعلم بعض الألعاب أو الأسئلة أو الحكم أو الجوائز أو المفاجئات أو المهام وذلك في صورة قصاصات ورقية يلجأ إليها في مقاطع مختلفة من الموقف التعليمي.



صندوق الإلهام

- يتم تخصيص صندوق جميل لحصد الإلهامات أو الأفكار أو الإضافات التي يتذكرها المشاركون.



71

توارد الخواطر

- سوف يضع المعلم 6 بطاقات ويخرج مشارك لخارج القاعة، ليختار مشارك آخر واحدة من تلك البطاقات، وسيعرفها المشارك الذي في الخارج حتمًا، من خلال إشارة المعلم له في البطاقات التي بيده، وكذلك سوف يعرف البطاقة المختارة من البطاقات التسع المعروضات على شاشة العرض، ولكن من خلال سؤاله واحدة تلو



الصراع الخاطئ

- نكتب رقمًا في ورقة ونلصقها على ظهر عينة من المتدربين، ونوقفهم على شكل دائرة، ثم نطلب كل منهم أن يشاهد رقم الآخر، وكل شخص نعرف رقمه يخرج من اللعبة ويجلس، وبعد التصارع نكشف لهم بأنه لم يكن هناك داع للصراع وإنما الأولى كشف الرقم والجلوس بكل بساطة، ويمكن عملها باستخدام البالونات.

73

سباق العميان

- يتم تغميض مشارك من كل مجموعة، والمطلوب من المجموعة توجيه ممثل عنها لعقد سباق لالتقاط الهدية، ولكن شريطة أن يتم التوجه للهدية مع تجنب لمس العقبات التي في الطريق.



داخل وخارج الدائرة

- تشكل مجموعتين من المتعلمين، دائرة داخلية ودائرة خارجية، وكل دائرة مكونة من أربع طلاب، يقبلون بعضهم البعض، طلاب الدائرة الداخلية يحملون بطاقة تحتوي على أسئلة أو مهمة أو متن، تدون الدائرة الخارجية إلى أن ينتهي الجميع من الدوران.



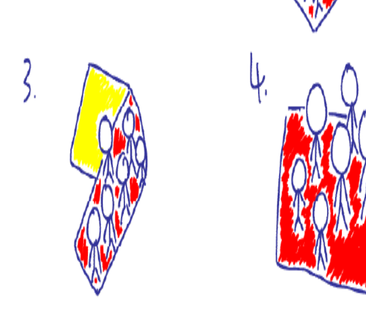
لعبة الحية

- يتم تجهيز بطاقة تحتوي على أسئلة، تتم لعبة الحية بصورة عادية، ولكن يكون السلم مفعلاً إذا تمت الإجابة على السؤال، الذي يوجه السؤال هو الشخص السابق، وتكون الحية غير مفعّلة إذا تمت الإجابة على السؤال.
- يمكن استبدالها بمربعات فقط تحتوي على



قلب السجادة

- تعطى المجموعة سجادة، ويطلب من المجموعة أن يقوموا بقلب السجادة من دون أن يخرج من السجادة أحد، والفائز هو الأسرع.





سباق الجرائد

- توزع قطعتي ورق أو جريدتين لكل مشارك ممثل عن المجموعة، ويتم عمل سباق، يشترط أن يكون السباق بالمشي على الجريدة ثم وضع الجريدة الثانية لاستمرار المشي.. وكذا.



7
8

تبديل المواقع

- يجلس ستة مشاركين على ستة كراسي أوسطها كرسي سابع فارغ، والمطلوب تبديل موقع المشاركين الثلاثة من جهة اليمين إلى اليسار، مع جوار قفز شخص واحد فق



بدون ألف

- يكتب المشاركون أطول عبارة من دون حرف الألف مثلاً، أو يكتبون خلاصة ما تعلموه من الموقف التعليمي ولكن من دون استخدام حرف معين، مثلا حرف الألف وهو أكبر التحديات.



Nut + Bolt

- يعطي المدرب المشاركين عددا من المسامير والصامولات ويطلب منهم تركيبهم مع بعضهم البعض، يمكن أن يكون ذلك بين شخصين أو فريقين.
- يتم توزيع بطاقات زوجية، بمعنى أن كل بطاقة لابد وأن ترتبط بواحدة فقط، مثلا بطاقة تحتوي على 6+2 والأخرى تحتوي على 8، والمطلوب من جميع المشاركين التقاء الأزواج، ويمكن إكمالها بأن يوجد رابط بربط الأزواج أيضًا، مثلاً من خلال اللون،

81

سقوط الستارة

- يتقابل شخصان أو يتقابل عدد من الأفراد، ويفصل بينهما بستارة، والمطلوب أن يخبر كل فرد عن اسم الآخر قبل الآخر بعد سقوط الستارة.

82

المسرحية

- تعطى كل مجموعة خامات مختلفة: ورق تواليت، قطن، بالونات..الخ، ويطلب من كل مجموعة تمثيل مقطع تمثيلي.

83

التقاط الشباصات

- يلتقي المتسابقون في مساحة محددة، توضع 3 شباصات لكل متسابق، أعلى الكتف، والمطلوب إسقاط الشباصات الثلاث، والفائز من تبقى لديه ولو شباصة واحدة، ويمكن للمدرب إعلان انتهاء المسابقة وفوز الأكثر حفاظًا على شباصاته.

84

الكلمات المتسلسلة

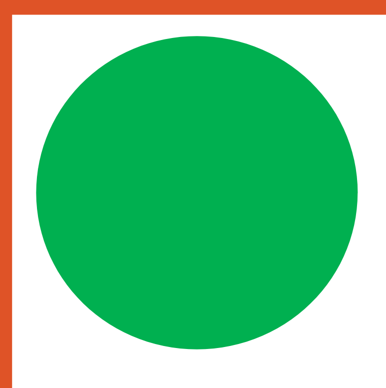
- يترتب المشاركون في حلقات دائريّة، نبدأ بكلمة مشتركة للجميع، مع تحديد البادئ في كلّ مجموعة، وبعد ذلك يقوم المشارك التالي بإضافة كلمة أخرى تشكل عبارة لها معنى، وتستمر الإضافات لتكوين جملة كبيرة ذات معنى.
- أو يمكن استرسال كلمات لها علاقة بالكلمة السابقة، مثلاً: سبورة، معلم، كتاب، الخ.

- يوم حار مرهق جدا ورطب وسيء للغاية أعتبني وآذاني وأقرفني وازعجني ووترني فمرضت مرضا شديدا اعياني واضناني واشقاني شقاء فسئمته وأيست منه واصطبرت وصابرت وكابرت فقويت وشفيت ومشيت للصلاح والتقى والهداية والايمان والغفران ففزت منتصرة بالرضا والقناعة والتفاؤل بالمستقبل الجميل متفائلة جدا بالقادم والآتي وبالمكتوب وبالقدر وبنفسي وبالله سبحانه وتعالى



التقليد الأعمى

- يقوم المدرب أو المعلم أو المتطوع بعمل حركات تشمل المشي وتحريك الأيدي والرأس وغيرها وتبطيء الحركة وتسريعها والمشاركون من خلفه أو أمامه يقلدونه تمامًا.



المقلب الساخر

- يقول المدرب أو المعلم للمشاركين بأنه سوف ينفذ حركة ويطلب من المشاركين تنفيذها تمامًا من دون زيادة أو نقصان، ثم إذا استعد المشاركون نفّذ حركة وقال لهم هذه هي الحركة التي أريد منكم تنفيذها، ثم يتبعها بحركات أخرى، ثم يتوقف فجأة ويقول لهم ألم أقل لكم أنني أريد منكم حركة واحدة فقط!!
- يمكن التموهيه على المشارك بشرب الماء ثم إرجاعه، وهي حركة لا يمكن فعلها.



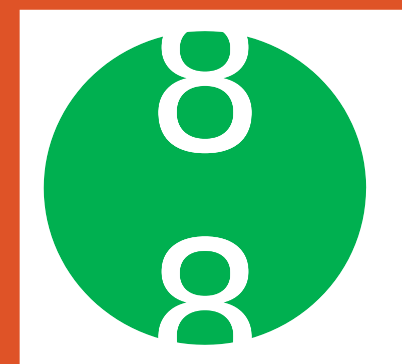
فصل القطعتين

- يتحدى المدرب المشاركين من خلال فصل قطعتين خشبيتين عن بعضهما البعض من دون استخدام القوة.



ترديد

- يطلب المعلم أو المدرب من المشاركين ترديد عبارة معينة، ولكن كلما رفع المدرب يده للأعلى كلما تطلب الأمر رفع الصوت، وكلما أنزل المدرب أو المعلم يده تطلب الأمر بتخفيض الصوت حتى الهمس.



كرات التنس

- كم كرة تنس تستطيع أن تحمل دفع واحدة؟



مسك الأرجل

- ينتظم المشاركون أزواجا بصورة صف، يتم ربـط الرجـل اليسـرى باليمنـى للمتسـابقين، الفائز هو من يقطع السباق أولاً.

90

صراع البالونات

- كل فريق أو كل مشارك يمتلك بالونا ذو لون محدد، المطلوب إبقاء البالون في الهواء دون مسك، فقط يمكن ضربه للأعلى، ويمكن الاعتداء على بالون الخصم، الفائز من يبقى بالونه في النهاية.

91

الحبل المربع

- يتم تغميض أعين أربعة متسابقين، ونطلب منهم بعض تغميض العين أن يشكلوا مربعًا منتظمًا، المجموعة الأسرع هي الفائزة.

92

ماسك الورق

- ماسك الورق لا يطفو على الماء عادة، باستخدام أكثر من ماسك ورق هل يمكن لواحد أن يطفو؟



القلم الطويل

- أكتب اسمك باستخدام قلم طويل (في عصا).
- استخدم يدك اليسرى.
- قاوم الأثقال التي توضع على العصا.



عقد الحبل

- يعطـى المشاركون حبلا طولـه مترًا واحدًا، والمطلوب عقد الحبل بشرط مسك طرفي الحبل.



المغناطيس

- يعطى المشاركون قطعتين متماثلتين تمامًا، إحداهما مغناطيس والآخر ليس كذلك، والمطلوب معرفة أي القطعتين ممغنطة.



وضع القلم

- مشاركان يتنازعان فـــي وضـــع قلـــم فـــي قارورة بلاستيكة باستخدام الفم.



الشوكتان

- تعطى كل مجموعة شوكتين وخلال الأسنان، والمطلوب تعليق الشوكتين على قنينة الماء من دون أن تلمس الشوكتين القنينة.





الماسة

- يعطى المشاركون أو المجموعات 10 قصاصات مستطيلة الشكل، تقوم المجموعة بترتيب 9 منها بحسب الأولويّة، وتبقى واحد يتم استبعادها.



المظروف

- يتم توزيع مظروف أبيض على المشاركين فرادى أو مجموعات، ويتم الطلب منهم بالرسم عليه بما يحاكي مشاعرهم لبدء العمل، أو تلصيق صور معبرة عن الذات، وبعد ذلك يتم تكليف المشاركين بكتابة آرائهم حول بعضهم البعض، ثم توزيع هذه الكتابات على أصحابها من خلال وضعها في الأظرف.

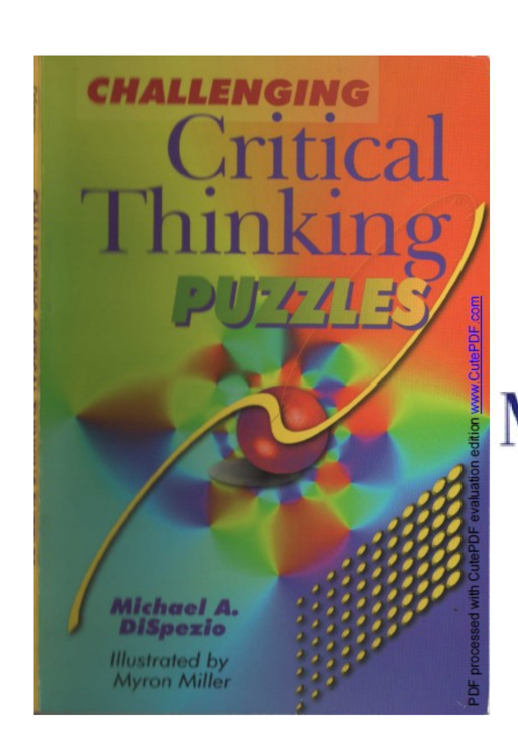
10

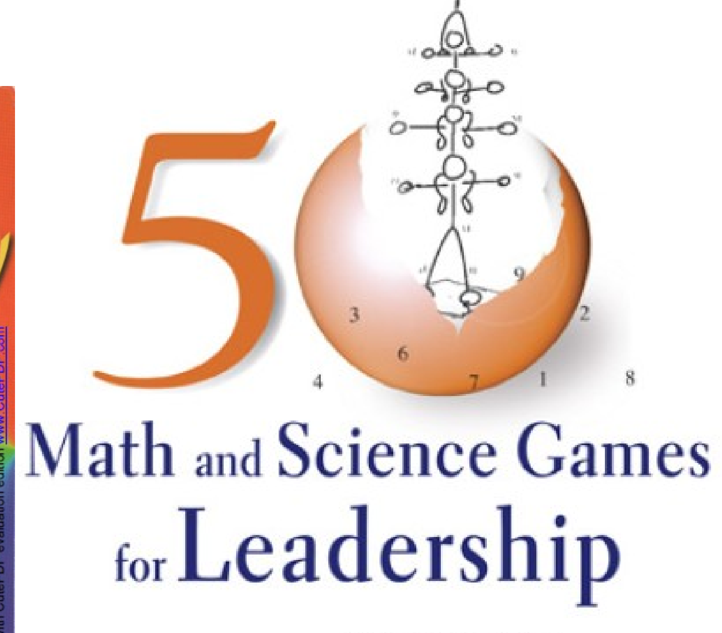
ارسموني أنا

- يقوم المشاركون برســم المدرب مــن دون تعليق.

4shared.com


Breakaway
Camp
Games Book
BREAKAWAY


CHALLENGING
Critical
Thinking
PUZZLES
Michael A. DiSpezio
Illustrated by
Myron Miller
PDF processed with CutePDF evaluation edition www.CutePDF.com


50
Math and Science Games
for Leadership
Seah Wee Khee
Sukandar Hadinoto
Charles Png
Ang Ying Zhen
2nd Student Council


PuzzlePLAYGROUND Puzzles .COM
PRINT 'N' PLAY VERSION
Treasure of Classic and Modern Puzzles
Pencil 'n' Paper Puzzles

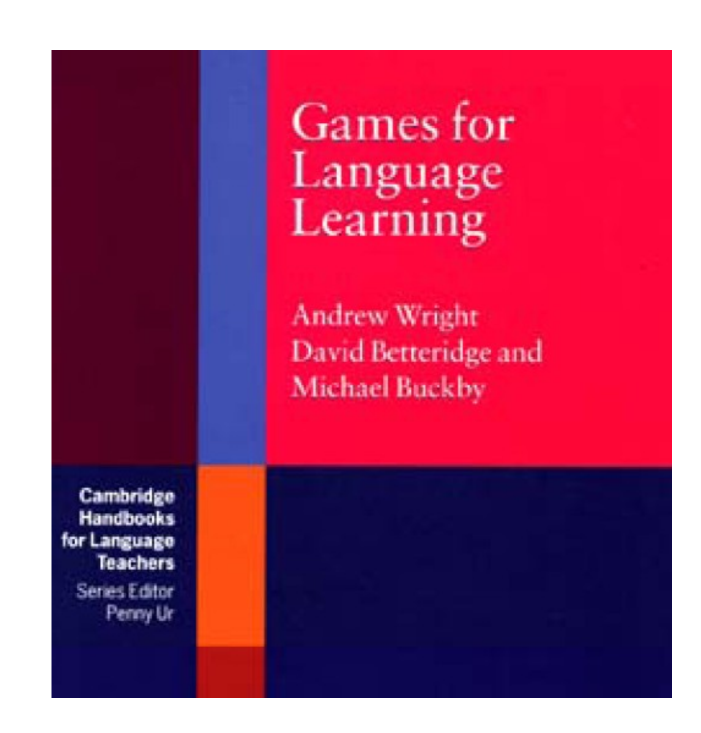
4shared.com



101 Games, Energizers, and Activities for Under $10









شكرًا لكم


الكتب